

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-312650

(P2001-312650A)

(43) 公開日 平成13年11月9日 (2001.11.9)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	データ* (参考)
G 0 6 F 17/60	3 2 6	G 0 6 F 17/60	3 2 6 5 B 0 4 9
	3 3 6		3 3 6
	5 0 4		5 0 4

審査請求 未請求 請求項の数13 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2000-132271 (P2000-132271)

(22) 出願日 平成12年5月1日 (2000.5.1)

(71) 出願人 500204588

株式会社アイエスアイシー

東京都新宿区市谷本村町3番27号 ロリエ

市谷3階

(71) 出願人 500204636

井山 祐一

千葉県市川市高谷1-4-8-603

(72) 発明者 井山 祐一

千葉県市川市高谷1-4-8-603

(74) 代理人 100101764

弁理士 川和 高穂

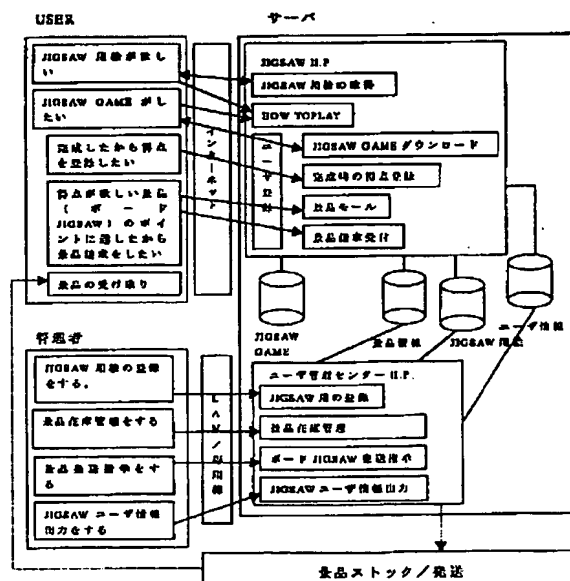
Fターム(参考) 5B049 AA01 AA02 BB49 FF01 GG02

(54) 【発明の名称】 ホームページを利用する広告情報の提供方法およびシステム

(57) 【要約】

【課題】雑誌等でWebページのURLを知ったユーザがそのWebページを開いたときに、興味をもっておのずとWebページに表示された広告情報に導かれ、更に、それを繰り返し見、その結果として、ユーザ情報を収集することができ、広告情報提供者に必要なユーザ情報を提供することができる広告情報の提供システムおよび方法を提供する。

【解決手段】少なくとも1つの広告情報を掲示したホームページを提供し、ユーザ登録の情報を提供し、広告情報を所定数のピースに分割したジグソーパズルゲームを提供し、プレイの進捗度合いに応じて得点を表示し、繰り返しプレイを継続することによって、得点を累積し、ユーザ登録、ジグソーパズルゲームのプレイを通じて、ユーザの特定情報を収集記録するサーバコンピュータシステムと、サーバシステムと接続して、提供されたホームページにおいて、ユーザに条件付きでジグソーパズルゲームをプレイさせるクライアントコンピュータシステムとを備えた、ホームページを利用する広告情報の提供システム。



【特許請求の範囲】

【請求項1】サーバコンピュータシステムと、前記サーバコンピュータシステムと接続された、ユーザによる操作が可能なクライアントコンピュータシステムとからなる、下記手段を備えた、ホームページを利用する広告情報の提供システム、

ユーザに所定情報を入力させてユーザ登録をするユーザ登録手段と、

前記ユーザ登録に対応して所定のIDナンバーおよびパスワードを付与する付与手段と、

前記ユーザ登録を含む所定の手続きによってプレイが可能な、少なくとも1つの広告情報を所定数のピースに分割し、分割されたピースを組み合わせて前記広告情報を再現するジグソウパズルゲーム手段と、

前記ジグソウパズルゲーム手段によってプレイしたときの前記ピースの数とジグソウパズルゲーム完成までに要した時間によって得点を算出する算出手段と、

前記得点を表示、および／または前記得点に対応する景品モードを表示する表示手段と、

前記ユーザ登録を含むユーザからの情報を収集処理する利用者属性形成手段。

【請求項2】前記ユーザ登録手段によってユーザ登録が行われないとき、ジグソウパズルゲーム手段への接続を制限する手段を更に備えた請求項1に記載のホームページを利用する広告情報の提供システム。

【請求項3】前記IDナンバーの入力によって、再度ジグソウパズルゲーム手段への接続がなされる手段を更に備えた請求項1または2に記載のホームページを利用する広告情報の提供システム。

【請求項4】前記算出された得点を記憶し、新たに取得した得点を加算する手段を更に備えた請求項1から3の何れか1項に記載のホームページを利用する広告情報の提供システム。

【請求項5】前記ジグソウパズルゲームに使用される依頼された前記広告情報を登録する手段、前記景品の在庫管理をする在庫管理手段、ユーザに対して前記景品の発送指示を行う発送指示手段および前記利用者属性形成手段によって収集記録された情報を出力する出力手段を備え、前記サーバシステムと接続された管理システムを更に備えた、請求項1から4の何れか1項に記載のホームページを利用する広告情報の提供システム。

【請求項6】(1)少なくとも1つの広告情報を掲示したホームページを提供し、ユーザ登録の情報を提供し、前記広告情報を所定数のピースに分割したジグソウパズルゲームを提供し、プレイの進捗度合いに応じて得点を表示し、繰り返しプレイを継続することによって、得点を累積し、前記ユーザ登録、前記ジグソウパズルゲームのプレイを通じて、ユーザの特定情報を収集記録するサーバコンピュータシステムと、(2)前記サーバシステムと接続して、提供された前記ホームページにおいて、

ユーザに条件付きで前記ジグソウパズルゲームをプレイさせるクライアントコンピュータシステムとを備えたことを特徴とする、ホームページを利用する広告情報の提供システム。

【請求項7】サーバコンピュータシステムと、前記サーバコンピュータシステムと接続された、ユーザによる操作が可能なクライアントコンピュータシステムとを備えた、下記ステップからなるホームページを利用する広告情報の提供方法、

10 ユーザに所定情報を入力させてユーザ登録をし、前記ユーザ登録に対応して所定のIDナンバーおよびパスワードを付与し、

前記ユーザ登録を含む所定の手続きによってプレイが可能な、少なくとも1つの広告情報を所定数のピースに分割し、分割されたピースを組み合わせて前記広告情報を再現するジグソウパズルゲームを提供し、

前記ジグソウパズルゲームによってプレイしたときの前記ピースの数とジグソウパズルゲーム完成までに要した時間によって得点を算出し、

20 前記得点を表示し、および／または前記得点に対応する景品モードを表示し、

前記ユーザ登録を含むユーザからの情報を収集処理する。

【請求項8】インターネットにより接続されるサーバコンピュータシステム、クライアントコンピュータシステムにおいて、下記ステップを備えた、ホームページを利用する広告情報の提供方法、(1)各々がジグソウパズルゲームのプレイ画面にリンクされた複数の広告情報A～Nが表示されたホームページから、ユーザ登録され、IDナンバーおよび／またはパスワードを付与されたユーザに対してクライアントコンピュータシステムにおいて前記情報A～N広告情報の1つを選択させ、(2)選択された前記広告情報にリンクされて、前記ホームページ上に表示されたジグソウパズルゲームをプレイするかどうかをクライアントコンピュータシステムにおいて選択させ、(3)プレイを選択したときに、選択された広告情報が所定の数に分割されたジグソウパズルゲームのピースをサーバコンピュータシステムからクライアントコンピュータシステムに送付し、オフラインでクライアントコンピュータシステムにジグソウパズルゲームをプレイさせ、クライアントコンピュータシステムから送られたピース数および完成までに要した時間によって得点を計算して、前記得点をクライアントコンピュータシステムに付与し、(4)前記得点は、サーバコンピュータシステム内に登録され、IDナンバーを入力して再度プレイすることによって加算され、所定の得点に対応する景品モードが示され、(5)前記クライアントコンピュータシステムのユーザ登録、選択された広告情報、プレイ回数、累積得点、および／または選択された景品モードから、広告情報依頼主に提供するための利用者属性を形

成する。

【請求項9】前記ユーザ登録がなされないときに、前記（4）項以下のステップに進むことを制限することを特徴とする、請求項8に記載のホームページを利用する広告情報の提供方法。

【請求項10】前記広告情報が変更可能であることを特徴とする、請求項8または9に記載のホームページを利用する広告情報の提供方法。

【請求項11】前記IDナンバーの入力によって、前記ユーザ登録を省略することができることを特徴とする、請求項8に記載のホームページを利用する広告情報の提供方法。

【請求項12】前記景品の中で希望の景品を選択させるステップを更に備えたことを特徴とする、請求項8に記載のホームページを利用する広告情報の提供方法。

【請求項13】インターネットにより接続されるサーバコンピュータシステム、クライアントコンピュータシステムにおいて、下記ステップを備えた、ホームページを利用する広告情報の提供方法のプログラムを記録した記録媒体、（1）各々がジグソウパズルゲームのプレイ画面にリンクされた複数の広告情報A～Nが展開されたホームページから、ユーザ登録され、IDナンバーおよび／またはパスワードが付与されたユーザに対してクライアントコンピュータシステムにおいて前記情報A～N広告情報の1つを選択させ、（2）選択された前記広告情報にリンクされて、前記ホームページ上に表示されたジグソウパズルゲームをプレイするか否かをクライアントコンピュータシステムにおいて選択させ、（3）プレイを選択したときに、選択された広告情報が所定の数に分割されたジグソウパズルゲームのピースをサーバコンピュータシステムからクライアントコンピュータシステムに送付し、オフラインでクライアントコンピュータシステムにジグソウパズルゲームをプレイさせ、クライアントコンピュータシステムから送られたピース数および完成までに要した時間によって得点を計算して、前記得点をクライアントコンピュータシステムに付与し、（4）前記得点は、サーバコンピュータシステム内に登録され、IDナンバーを入力して再度プレイすることによって加算され、所定の得点に達すると、得点に対応する景品モードが示され、（5）前記クライアントコンピュータシステムのユーザ登録、選択された広告情報、プレイ回数、累積得点、および／または選択された景品モードから、広告情報依頼主に提供するための利用者属性を形成する。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、サーバコンピュータシステムと、サーバコンピュータシステムに接続された、ユーザによる操作が可能なクライアントコンピュータシステム（携帯端末、デジタルテレビ等を含む）とか

らなる、ホームページを利用する広告情報の提供システムおよびその方法に関する。

【0002】

【従来の技術】インターネットは非常に多数のコンピュータとコンピュータ・ネットワークから構成され、これらは通信リンクを通して相互に接続されている。相互に接続されたコンピュータは、電子メール、ワールドワイドウェブ（WWW）などの様々なサービスを利用して情報のやりとりを行う。WWWサービスの利用によって、サーバコンピュータシステム（即ち、WebサーバまたはWebサイト）から、グラフィックス情報（図形・画像等）のWebページが遠隔のクライアントコンピュータシステムに送信される。遠隔のクライアントコンピュータシステムは送信されたWebページをブラウザによって表示する。WWWの各リソース（例えば、コンピュータやWebページ）は、識別子であるURL（Uniform Resource Locator）によってネットワークを介してアクセスすることができる。

【0003】WWWサーバ（Webサーバ）はクライアントコンピュータシステムに対してHTML（Hyper Text Markup Language）などの情報を提供する。クライアントコンピュータシステムのブラウザは、ユーザの指定するホームページのURLにしたがって、このURLを有するコンピュータのWWWサーバに対してHTMLなどの情報の転送を要求する。これを受けたWWWサーバは、指定されたホームページのHTMLソースコードをクライアントコンピュータシステムのブラウザへ転送する。クライアントコンピュータシステムは、WWWサーバから届いたHTMLを解析し、表示部分を画面に表示すると共に、このHTMLに画像などのリンク情報が存在すると、この画像をWWWサーバに対して転送するように要求する。これを受けたWWWサーバでは、要求に応じた画像などの情報ファイルを要求元であるクライアントコンピュータシステムに対して送信する。このように一連のやりとりを行いながらクライアントコンピュータシステム側では、画面にWWWサーバが提供する情報がホームページとなって表示される。ブラウザはWebページの要求とWebページの表示を実行する特殊目的のアプリケーションプログラムである。

【0004】WebページはHTMLを使用して定義されている。HTMLはWebページをどのように表示するかを定義するタグの集まりからなっている。ユーザがWebページを表示するようにブラウザに指示すると、ブラウザは、そのWebページを定義しているHTMLドキュメントをクライアントコンピュータシステムに転送するように、サーバコンピュータシステムに要求を送信する。要求されたHTMLドキュメントがクライアントコンピュータシステムによって受信されると、HTMLドキュメントで定義されたとおりにブラウザはWebページを表示する。HTMLドキュメントはテキスト、

グラフィックス、コントロール、およびその他の機能の表示を制御する様々なタグを含んでいる。HTMLドキュメントには、そのサーバコンピュータシステムまたは他のサーバコンピュータシステムで利用できる他のWebページのURLを含めることができる。

【0005】最近、インターネットを通じて、各種の広告情報が提供されている。例えば、URLでWebページを開くと、関心を引くような図、文字を組み合わせる広告情報が表示されている。更には、ホットスポットと呼ばれる色彩が異なる語句、または、下線を付した文字等を使用し、リンクによって関連付けられたWebページ上の情報が表示される。しかし、上述した広告情報は、ユーザの情報を得ようとして、過度に直接的にユーザの情報を要求したり、広告情報そのものが平凡であったりして、繰り返しその広告情報を見ようとする意欲を湧かせないものが多い。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】上述したように、インターネットを介する従来の広告情報の提供方法は、直接ユーザ情報を求め過ぎてユーザが拒否反応を示したり、広告情報そのものが陳腐で魅力に乏しく、再度そのWebページにアクセスする気を起こさせないものが多かった。その結果、広告情報を提供する広告提供者が意図するユーザ情報が収集できないという問題点があった。

【0007】従って、この発明の目的は、雑誌等でWebページのURLを知ったユーザがそのWebページを開いたときに、興味をもっておのずとWebページに表示された広告情報に導かれ、更に、それを繰り返し見、その結果として、ユーザ情報を収集することができ、広告情報提供者に必要なユーザ情報を提供することができる、サーバコンピュータシステムと、サーバコンピュータシステムに接続されたクライアントコンピュータシステム（携帯端末、デジタルテレビ等を含む）とからなる、ホームページを利用する広告情報の提供システムおよびその方法を提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】本発明者は、上述した従来の問題点を解決すべく鋭意研究を重ねた。その結果、サーバコンピュータシステムと、サーバコンピュータシステムに接続されたクライアントコンピュータシステムとからなるシステムにおいて、リンクされたWebページを利用して、ユーザに所定情報を入力させてユーザ登録をし、ユーザ登録を含む所定の手続きによって、少なくとも1つの広告情報を所定数のピースに分割し、分割されたピースを組み合わせて広告情報を再現するジグソウパズルゲームをプレイさせ、そして、ピースの数とジグソウパズルゲーム完成までに要した時間によって得点を算出し、累積した得点を表示し、更に、得点に対応する景品モードを表示することによって、ユーザがゲーム

を繰り返し楽しんでいる間に、利用者属性に関する情報を収集し、広告情報を印象付けることができることを知見した。

【0009】この発明は、上記知見に基づいてなされたものであって、この発明のホームページを利用する広告情報の提供システムの第1の態様は、サーバコンピュータシステムと、前記サーバコンピュータシステムと接続された、ユーザによる操作が可能なクライアントコンピュータシステムとからなる、下記手段を備えた、ホームページを利用する広告情報の提供システムである、ユーザに所定情報を入力させてユーザ登録をするユーザ登録手段と、前記ユーザ登録に対応して所定のIDナンバーおよびパスワードを付与する付与手段と、前記ユーザ登録を含む所定の手続きによってプレイが可能な、少なくとも1つの広告情報を所定数のピースに分割し、分割されたピースを組み合わせて前記広告情報を再現するジグソウパズルゲーム手段と、前記ジグソウパズルゲーム手段によってプレイしたときの前記ピースの数とジグソウパズルゲーム完成までに要した時間によって得点を算出する算出手段と、前記得点を表示、および／または前記得点に対応する景品モードを表示する表示手段と、前記ユーザ登録を含むユーザからの情報を収集処理する利用者属性形成手段。

【0010】この発明のホームページを利用する広告情報の提供システムの第2の態様は、前記ユーザ登録手段によってユーザ登録が行われないとき、ジグソウパズルゲーム手段への接続を制限する手段を更に備えた、ホームページを利用する広告情報の提供システムである。

【0011】この発明のホームページを利用する広告情報の提供システムの第3の態様は、前記IDナンバーの入力によって、再度ジグソウパズルゲーム手段への接続がなされる手段を更に備えた、ホームページを利用する広告情報の提供システムである。

【0012】この発明のホームページを利用する広告情報の提供システムの第4の態様は、前記算出された得点を記憶し、新たに取得した得点を加算する手段を更に備えた、ホームページを利用する広告情報の提供システムである。

【0013】この発明のホームページを利用する広告情報の提供システムの第5の態様は、前記ジグソウパズルゲームに使用される依頼された前記広告情報を登録する手段、前記景品の在庫管理をする在庫管理手段、ユーザに対して前記景品の発送指示を行う発送指示手段および前記利用者属性形成手段によって収集記録された情報を出力する出力手段を備え、前記サーバコンピュータシステムと接続された管理システムを更に備えた、ホームページを利用する広告情報の提供システムである。

【0014】この発明のホームページを利用する広告情報の提供システムの第6の態様は、(1)少なくとも1つの広告情報を掲示したホームページを提供し、ユーザ

登録の情報を提供し、前記広告情報を所定数のピースに分割したジグソウパズルゲームを提供し、プレイの進捗度合いに応じて得点を表示し、繰り返しプレーを継続することによって、得点を累積し、前記ユーザ登録、前記ジグソウパズルゲームのプレイを通じて、ユーザの特定情報を収集記録するサーバコンピュータシステムと、

(2) 前記サーバコンピュータシステムと接続して、提供された前記ホームページにおいて、ユーザに条件付きで前記ジグソウパズルゲームをプレイさせるクライアントコンピュータシステムとを備えたことを特徴とする、ホームページを利用する広告情報の提供システムである。

【0015】この発明のホームページを利用する広告情報の提供方法の第1の態様は、サーバコンピュータシステムと、前記サーバコンピュータシステムと接続された、ユーザによる操作が可能なクライアントコンピュータシステムとを備えた、下記ステップからなるホームページを利用する広告情報の提供方法である、ユーザに所定情報を入力させてユーザ登録をし、前記ユーザ登録に対応して所定のIDナンバーおよびパスワードを付与し、前記ユーザ登録を含む所定の手続きによってプレイが可能で、少なくとも1つの広告情報を所定数のピースに分割し、分割されたピースを組み合わせて前記広告情報を再現するジグソウパズルゲームを提供し、前記ジグソウパズルゲームによってプレイしたときの前記ピースの数とジグソウパズルゲーム完成までに要した時間によって得点を算出し、前記得点を表示し、および/または前記得点に対応する景品モードを表示し、前記ユーザ登録を含むユーザからの情報を収集処理する。

【0016】この発明のホームページを利用する広告情報の提供方法の第2の態様は、インターネットにより接続されるサーバコンピュータシステム、クライアントコンピュータシステムにおいて、下記ステップを備えた、ホームページを利用する広告情報の提供方法である、

(1) 各々がジグソウパズルゲームのプレイ画面にリンクされた複数の広告情報A～Nが表示されたホームページから、ユーザ登録され、IDナンバーおよび/またはパスワードを付与されたユーザに対してクライアントコンピュータシステムにおいて前記情報A～N広告情報の1つを選択させ、(2) 選択された前記広告情報にリンクされて、前記ホームページ上に表示されたジグソウパズルゲームをプレイするかどうかをクライアントコンピュータシステムにおいて選択させ、(3) プレイを選択したときに、選択された広告情報が所定の数に分割されたジグソウパズルゲームのピースをサーバコンピュータシステムからクライアントコンピュータシステムに送付し、オフラインでクライアントコンピュータシステムにジグソウパズルゲームをプレイさせ、クライアントコンピュータシステムから送られたピース数および完成までに要した時間によって得点を計算して、前記得点をクラ

イアントコンピュータシステムに付与し、(4) 前記得点は、サーバコンピュータシステム内に登録され、IDナンバーを入力して再度プレイすることによって加算され、所定の得点に対応する景品モードが示され、(5) 前記クライアントコンピュータシステムのユーザ登録、選択された広告情報、プレイ回数、累積得点、および/または選択された景品モードから、広告情報依頼主に提供するための利用者属性を形成する。

【0017】この発明のホームページを利用する広告情報の提供方法の第3の態様は、前記ユーザ登録がなされないときに、前記(4)項以下のステップに進むことを制限することを特徴とする、ホームページを利用する広告情報の提供方法である。

【0018】この発明のホームページを利用する広告情報の提供システムの第4の態様は、前記広告情報が変更可能であることを特徴とする、ホームページを利用する広告情報の提供方法である。

【0019】この発明のホームページを利用する広告情報の提供方法の第5の態様は、前記IDナンバーの入力によって、前記ユーザ登録を省略することができることを特徴とする、ホームページを利用する広告情報の提供方法である。

【0020】この発明のホームページを利用する広告情報の提供方法の第5の態様は、前記景品の中で希望の景品を選択させるステップを更に備えたことを特徴とする、ホームページを利用する広告情報の提供方法である。

【0021】この発明のホームページを利用する広告情報の提供方法のプログラムを記録した記録媒体の第1の態様は、インターネットにより接続されるサーバコンピュータシステム、クライアントコンピュータシステムにおいて、下記ステップを備えた、ホームページを利用する広告情報の提供方法のプログラムを記録した記録媒体である、(1) 各々がジグソウパズルゲームのプレイ画面にリンクされた複数の広告情報A～Nが展開されたホームページから、ユーザ登録され、IDナンバーおよび/またはパスワードが付与されたユーザに対してクライアントコンピュータシステムにおいて前記情報A～N広告情報の1つを選択させ、(2) 選択された前記広告情報にリンクされて、前記ホームページ上に表示されたジグソウパズルゲームをプレイするかどうかをクライアントコンピュータシステムにおいて選択させ、(3) プレイを選択したときに、選択された広告情報が所定の数に分割されたジグソウパズルゲームのピースをサーバコンピュータシステムからクライアントコンピュータシステムに送付し、オフラインでクライアントコンピュータシステムにジグソウパズルゲームをプレイさせ、クライアントコンピュータシステムから送られたピース数および完成までに要した時間によって得点を計算して、前記得点をクライアントコンピュータシステムに付与し、(4)

前記得点は、サーバコンピュータシステム内に登録され、IDナンバーを入力して再度プレイすることによって加算され、所定の得点に対応する景品モードが示され、(5)前記クライアントコンピュータシステムのユーザ登録、選択された広告情報、プレイ回数、累積得点、および/または選択された景品モードから、広告情報依頼主に提供するための利用者属性を形成する。

【0022】この発明のホームページを利用する広告情報の提供方法のプログラムプロダクトの1つの態様は、インターネットにより接続されるサーバコンピュータシステム、クライアントコンピュータシステムにおいて、下記ステップを備えた、ホームページを利用する広告情報の提供方法のプログラムプロダクトである、(1)各々がジグソウパズルゲームのプレイ画面にリンクされた複数の広告情報A～Nが展開されたホームページから、ユーザ登録され、IDナンバーおよび/またはパスワードが付与されたユーザに対してクライアントコンピュータシステムにおいて前記情報A～N広告情報の1つを選択させ、(2)選択された前記広告情報にリンクされて、前記ホームページ上に表示されたジグソウパズルゲームをプレイするか否かをクライアントコンピュータシステムにおいて選択させ、(3)プレイを選択したときに、選択された広告情報が所定の数に分割されたジグソウパズルゲームのピースをサーバコンピュータシステムからクライアントコンピュータシステムに送付し、オフラインでクライアントコンピュータシステムにジグソウパズルゲームをプレイさせ、クライアントコンピュータシステムから送られたピース数および完成までに要した時間によって得点を計算して、前記得点をクライアントコンピュータシステムに付与し、(4)前記得点は、サーバコンピュータシステム内に登録され、IDナンバーを入力して再度プレイすることによって加算され、所定の得点に達すると、得点に対応する景品モードが示され、(5)前記クライアントコンピュータシステムのユーザ登録、選択された広告情報、プレイ回数、累積得点、および/または選択された景品モードから、広告情報依頼主に提供するための利用者属性を形成する。

【0023】

【発明の実施の形態】この発明のホームページを利用する広告情報の提供方法およびシステムの態様について図面を参照しながら詳細に説明する。

【0024】この発明のホームページを利用する広告情報の提供システムは、サーバコンピュータシステムと、前記サーバコンピュータシステムと接続された、ユーザによる操作が可能なクライアントコンピュータシステムとからなる、下記手段を備えた、ホームページを利用する広告情報の提供システムである。即ち、(1)ユーザに所定情報を入力させてユーザ登録をするユーザ登録手段と、(2)前記ユーザ登録に対応して所定のIDナンバーおよびパスワードを付与する付与手段と、(3)前

記ユーザ登録を含む所定の手続きによってプレイが可能で、少なくとも1つの広告情報を所定数のピースに分割し、分割されたピースを組み合わせる前記広告情報を再現するジグソウパズルゲーム手段と、(4)前記ジグソウパズルゲーム手段によってプレイしたときの前記ピースの数とジグソウパズルゲーム完成までに要した時間によって得点を算出する算出手段と、(5)前記得点を表示、および/または前記得点に対応する景品モードを表示する表示手段と、(6)前記ユーザ登録を含むユーザからの情報を収集記録する利用者属性形成手段。

【0025】図1はこの発明のホームページを利用する広告情報の提供方法およびシステムの1つの態様を示す図である。図1に示すように、ジグソウパズルゲーム、ジグソウパズルゲームに使用される広告情報、景品情報、ユーザ情報等の各種データベース、サーバエンジン、FTPサーバ、Webソース等を備えたサーバコンピュータシステムと、Webブラウザを備えたクライアントコンピュータシステムとがインターネットにより接続されている。クライアントコンピュータシステムは、パソコン、携帯端末、デジタルテレビ等サーバサーバコンピュータシステムとの間で画像情報を含む双方向の情報のやりとりができるものであればよい。接続はインターネットに限定されるものではなく、同様の機能をそなえた接続手段を用いることができる。更に、上述したサーバコンピュータシステムと、ジグソウパズルゲームに使用される広告情報、景品在庫管理、ユーザ情報等の各種データベースを備えた管理システムとはLANまたは専用線によって接続されている。

【0026】上述したようにサーバコンピュータシステム、クライアントコンピュータシステムおよび管理システムを接続することによって、クライアントコンピュータシステムを使用して、ユーザが広告情報を所定のピースに分割したジグソウパズルゲームを反復プレーし、その間に、広告情報がユーザに身近なものとなり、または、広告情報の詳細な部分への関心を高め、結果的に広告の目的を達成する。

【0027】更に、ユーザがWebページを介して頻繁にサーバコンピュータシステムにアクセスするので、ユーザ情報、例えば、プレイした人の属性、景品として取得した人の属性等の情報を収集することができる。

【0028】データベース(DB)には、ユーザDB、ジグソウパズルゲーム(以下、「JIGSAW」という)ユーザDB、JIGSAWDB、景品DB、広告依頼主用のスポンサーDB、カテゴリDB等がある。ユーザDBには、名前、年代、性別、結婚未婚、ユーザID等が管理される。JIGSAWユーザDBには、例えば、ユーザID、ハンドル名、アンケート項目(広告依頼主へ提供されるマーケティング情報)発送先情報(景品請求時に入力される)、登録年月日、JIGSAWプレイ履歴、景品交換履歴、累計点数等が管理される。J

JIGSAWDBには、例えば、ユニークID、登録年月日、有効年月日、JIGSAW名、スポンサーID、カテゴリID、イメージ情報（実イメージ、サムネイル）、JIGSAW説明文、ダウンロードユーザ情報（ID、日付）等が管理される。景品DBには、ユニークID、登録年月日、有効年月日、景品名、スポンサーID、イメージ情報（実イメージ、サムネイル）、景品説明、交換点数、在庫数、交換ユーザ情報（ID、日付）等が管理される。スポンサーDBには、ユニークID、スポンサー名、スポンサー情報（企業概要、連絡先等）が管理される。カテゴリDBには、ユニークID、カテゴリ名称等が管理される。

【0029】広告情報を提供する管理システムには下記要素が準備される。即ち、

(1) ジグソウパズルゲーム用に提供する絵商品の写真／イラスト

TV-QMの写真等

(2) 提供された絵のJIGSAW化（ソフト化）

(3) 景品用ボードJIGSAW

(4) 掲載期間中の利用者のデータ提供を受けるプレイした人の属性

景品として取得した人の属性

【0030】サーバコンピュータシステムには下記要素が準備される。即ち、

(1) JIGSAWホームページの説明（仕組みの説明／遊び方／景品の取得等）

(2) JIGSAW展示ページ（IDナンバーの登録・確認／絵の展示：企業INDEX付き／選択された絵のピース数の選択／プレイプログラムと共に送付）

(3) 景品モール（展示ページにあるJIGSAWは全てボードJIGSAWとしてとして100枚ある／ボードJIGSAWの残数表示／請求された景品データをユーザ管理センタに転送）

(4) ユーザ管理センタ（入力されたユーザデータとID・パスワード・得点の管理／景品送付データの出力／利用者の属性データの出力）

【0031】クライアントコンピュータシステムには下記要素が準備される。即ち、

(1) JIGSAWの選択

ホームページ上にユーザ登録

ユーザ特定と景品モール用に、氏名／住所／Tel／mailアドレス／その他属性を入力、IDナンバーを取得

ホームページ上で好きな絵／ピース数の選択、サーバからJIGSAWが転送される（転送されたJIGSAWをオフラインでプレイ）

(2) JIGSAWのプレイ

JIGSAWを一定時間内に完成するとパスワードと得点が表示される（得点はピース数と完成までの時間により決まる）

パスワードと得点をユーザ管理センタへ登録

(3) 景品の取得

加算された得点を景品のボードJIGSAWの得点に達したらIDナンバーを入力し景品モールで選択したボードJIGSAWを請求

【0032】次に、クライアントコンピュータシステムを使用したユーザのアクセス手順を説明する。図2は、インターネットユーザのアクセス手順を示すフローチャートである。図2に示すように、ユーザはユーザ登録をし、JIGSAWをダウンロードし、オフラインでJIGSAWをプレイし、絵が時間内で完成すると得点が表示され、得点を登録する。得点が欲しい景品のポイントに達すると、景品請求受付画面で登録を、景品を選んで申し込みをし、景品を受け取る。この際、ユーザ登録をしないと、JIGSAW用の絵のダウンロードはできるが、JIGSAWをプレイすること等は制限される。なお、ユーザ登録をしないと時の制限は、JIGSAWをプレイすることまでとし、それ以降の得点の登録、景品の申し込みを制限してもよい。以下、ユーザ登録をしないと、JIGSAW用の絵のダウンロードはできるが、JIGSAWをプレイすること等は制限される場合について説明する。

【0033】図3は、JIGSAWホームページの画面を示す。図3に示すように、JIGSAWホームページの画面には、ユーザが選択できる項目が左側に列記されている。選択できる項目は、例えば、次のとおりである。

HOW TO PLAY

ユーザ登録

JIGSAW選択

完成時の得点登録

景品モール

景品請求受付

【0034】上述した項目の何れか1つを選択し、クリックすると、右のウィンドウにその内容が表示され、他の項目を選択すると、右のウィンドウの表示が切り替わる。例えば、HOW TO PLAYの項目をクリックすると、図4に示す画面が表示される。画面上には、JIGSAWホームページの説明、例えば、仕組み、遊び方、景品の取得等が表示される。

【0035】図2に示すユーザ登録をしようとして、ユーザが図3のユーザ登録の項目をクリックすると、図5に示す画面が表示される。ユーザ登録画面には、例えば、ユーザ登録が可能な条件（国籍を問わず日本在住者等）、名前（例えば、好きな名前を登録してもよい）パスワード、年代、性別、既婚、未婚、e-mailアドレスが表示される。ユーザが入力したデータはユーザDBに登録される。

【0036】ユーザ登録が成功した場合およびIDが重複している場合の画面を準備する。図6はユーザ登録が

成功した場合の画面、図7はIDが重複している場合の画面をそれぞれ示す。ユーザ登録が成功すると、図6に示すように、ユーザのIDおよびパスワードが表示される。IDが重複している場合には、図7に示すように、ユーザ登録が失敗したこと、示されたIDがすでに使用されていること、および、前の画面に戻る項目が表示される。ユーザはID登録をして、IDを取得しないと、上述したように、JIGSAWをプレイすることができない、更に、完成時の得点登録、景品モール画面へのアクセス、景品請求受付ができない。

【0037】次に、ユーザが図3に示すJIGSAWホームページの画面上で、JIGSAW選択の項目を選択すると、図8に示す画面が表示される。図8に示すように、JIGSAW用の絵が複数枚、この場合は6枚表示される。それぞれの絵は広告情報からなっている。ユーザは複数枚の絵から好みの絵を選択することができ、好みの絵をダウンロードすることができる。絵の取得はユーザ登録をしていなくてもできるけれども、JIGSAWをダウンロードしてゲームをプレイすることはできない。ユーザ登録をしたユーザは、画面上の好みの絵を選択し、JIGSAW用絵のダウンロードをクリックすると、図9に示すように拡大絵が表示され、続いて、JIGSAWダウンロードをクリックすると、ゲームをプレイすることができる。この際、ユーザのプレイ能力に応じて、絵が分割されるピース数が選択できる。JIGSAWダウンロードに際しては、JIGSAWソフトとJIGSAW用の絵とを区別して送り、JIGSAWソフトは一度ダウンロードすると、再度アクセスするときには、JIGSAW用の絵のみをダウンロードするだけでよく、ユーザが待つ時間が短縮される。

【0038】JIGSAWのプレイに際しては、JIGSAWプレイ領域およびJIGSAWピース配置領域が設けられている。JIGSAWプレイ領域は例えば640×480ピクセル程度であり、背景には、ON/OFF可能な、得点計算に加味されるピースの形状を表示する。ピース配置領域からピースをドラッグ&ドロップして配置する。正解位置近くにドロップされたピースは自動的に正解位置に吸い付く。正解位置に配置されたピースはロックされ、以後は動かさない。JIGSAWピース配置領域には、ピースは整列して表示され、向きはランダムであり、ピース数が多く一度に表示できないときは、配置領域を切り替えて表示（その都度、配置するピースはランダムに選択）する。ピースはダブルクリックによって90度づつ回転する。この領域からプレイ領域へピースをドラッグ&ドロップする。ピースサイズは、例えば、大・中・小の3段階とし、プレイ開始時にプレイヤーが選択する。

【0039】ピースカッティングは、ゲーム開始時に自動で行う（ピースデザイン情報を有している）。サイズは得点計算に影響し、ピースサイズが小さいほど得点が

高くなる。全てのピースが所定位置に収まったら、経過時間とピースサイズから得点を算出し、プレイ履歴として保存する。保存されているプレイ履歴は、ユーザーの指示により、HTTP(Hyper Text Transfer Protocol)を使用して、サーバーコンピュータシステムへ転送する。途中経過を保存することにより、プレイの中断も可能である。なお、プレイ中、JIGSAW広告領域が設けられ、JIGSAWに関する広告情報が表示される。

10 【0040】JIGSAWゲームが完了したときには、図3に示す完成時の得点登録をクリックすると、図10に示す得点登録画面が表示される。画面上の得点登録をクリックすると、得点が登録される。即ち、得点登録をクリックされると、図11に示すように、得点ファイルがアップロードされ、今回の得点と累積得点、即ち、今回の得点を加えた合計得点が画面上に表示される。例えば、ユーザ名：原辰則の今回の得点は100、累積得点は550と表示される。なお、得点は、算出手段によって、ジグソウパズルゲームをプレイしたときのピースの数とジグソウパズルゲーム完成までに要した時間によって算出される。

【0041】ユーザが得た累積得点に従って景品をみたいときには、図3に示す景品モールをクリックする。このように景品モールをクリックすると、図12に示す景品一覧画面が表示される。図12に示すように、ユーザの累積得点およびポイントに応じる景品用の絵が表示されている。ユーザーDBに登録されているユーザーの得点をキーとして景品DBを検索し、交換可能な景品一覧を表示する。この例では、景品用の絵が6枚表示され、30 それぞれの景品に必要なポイント数、景品の在庫数等が表示される。ユーザは現在の自分の累積得点から入手可能な景品（画面に色無矩形で示された景品）を知ることができ、更にゲームを繰り返し累積得点を増やすと入手できる景品（画面に色付矩形で示された景品）も知ることができる。景品の在庫数がゼロになった景品については例えば×で示される（画面上右端、下中央）。ユーザは欲しい景品を決定したとき、画面下方中央部に位置する決定ボタンをクリックする。

【0042】決定ボタンをクリックされると、図13に示す画面が表示され、景品の受付が終了し、所定期間内に希望の景品が送られることが表示される。更に、景品請求受付において、送付先住所等の登録をしないで決定ボタンを押すと図14に示す画面が表示され、景品請求受付の登録がされていないこと、景品請求受付画面において登録を要求することが示される。図14に示される景品請求受付ボタンをクリックすると、図15に示す画面が表示される。ユーザは、景品請求受付に表示された氏名、住所、電話番号、生年月日を入力して、登録ボタンをクリックすることによって、図13に示す画面が表示される。

【0043】次に、管理システムについて説明する。図16は、サーバコンピュータシステムと管理システムとの関係を示す図である。図16に示すように、サーバコンピュータシステムと管理システムとは、LANおよび/または専用線で接続されている。管理システムは、JIGSAW用絵、サムネイル用絵等のJPEGファイルを備えている。更に、管理システムは、サーバコンピュータシステムのユーザ管理センタホームページと連動して、JIGSAW用絵の登録、景品在庫管理、景品発送指示、JIGSAWユーザ情報の出力等の機能を備えている。

【0044】図17は、JIGSAW用絵の登録を説明する図である。図17に示すように、管理者コンピュータシステムにおけるJIGSAW用絵、サムネイル用絵等のJPEGファイルのデータベースからユーザ管理センタホームページにJIGSAW用絵を取りだし、JIGSAW用絵のファイル名、JIGSAW用絵の有効期限、サムネイル用絵のファイル名、サムネイル用絵の有効期限を入力し、登録ボタンをクリックして登録する。登録されたJIGSAW用絵等は、サーバコンピュータシステムにおけるJIGSAW用絵データベースに、LANおよび/または専用線を介して保存される。

【0045】図18は、景品の登録を説明する図である。図18に示すように、ユーザ管理センタホームページにおいて、景品数、残数がインプットされ、登録ボタンをクリックすることにより景品が登録される。登録された景品情報は、サーバコンピュータシステムにおける景品情報データベースに、LANおよび/または専用線を介して保存される。

【0046】図19は、景品の発送を説明する図である。図19に示すように、サーバコンピュータシステムにおける景品情報データベースおよびユーザ情報データベースからユーザ管理センタホームページにユーザ情報および景品情報がLANおよび/または専用線を介して送られる。ユーザ管理センタホームページの画面上に表示されたユーザ情報および景品情報にもとづいて、発送指示のボタンをクリックすると、景品ストック/発送業者に発送依頼が送られる。

【0047】図20は、ユーザ情報提供の説明をする図である。図20に示すように、サーバコンピュータシステムにおけるユーザ情報データベースからユーザ管理センタホームページに、ユーザ数、既婚者数、未婚者数、性別の数等のユーザ情報がLANおよび/または専用線を介して送られる。ユーザ管理センタホームページの画面上に表示されたユーザ情報を、フロッピー（登録商標）等にコピーして、広告依頼主等に提供される。

【0048】

【発明の効果】上述したように、この発明によると、雑

誌等でWebページのURLを知ったユーザがそのWebページを開いたときに、リンクされたWebページ上の所定のボタンをクリックするだけで、興味をもっておのずとWebページに表示された広告情報に導かれ、更に、それを繰り返し見、その結果として、ユーザ情報を収集することができ、広告情報提供者に必要なユーザ情報を提供することができる。サーババシステムと、サーババシステムに接続された、ユーザによる操作が可能なクライアントシステムとからなる、ホームページを利用する広告情報の提供システムおよびその方法を提供することができ、産業上利用価値が高い。

【図面の簡単な説明】

【図1】図1はこの発明のホームページを利用する広告情報の提供方法およびシステムの1つの態様を示す図である。

【図2】図2は、インターネットユーザのアクセス手順を示すフローチャートである。

【図3】図3は、JIGSAWホームページの画面を示す。

【図4】図4は、HOW TO PLAYの画面である。

【図5】図5は、ユーザ登録画面を示す図である。

【図6】図6はユーザ登録が成功した場合の画面を示す図である。

【図7】図7はIDが重複している場合の画面を示す図である。

【図8】図8は、JIGSAW選択の画面を示す図である。

【図9】図9は、選択されたJIGSAW絵の拡大図である。

【図10】図10は、得点登録画面を示す図である。

【図11】図11は、得点登録後の画面を示す図である。

【図12】図12は、景品一覧画面を示す図である。

【図13】図13は、景品請求画面を示す図である。

【図14】図14は、景品請求受付に失敗したときの画面を示す図である。

【図15】図15は、景品請求受付画面を示す図である。

【図16】図16は、サーバコンピュータシステムと管理者コンピュータシステムとの関係を示す図である。

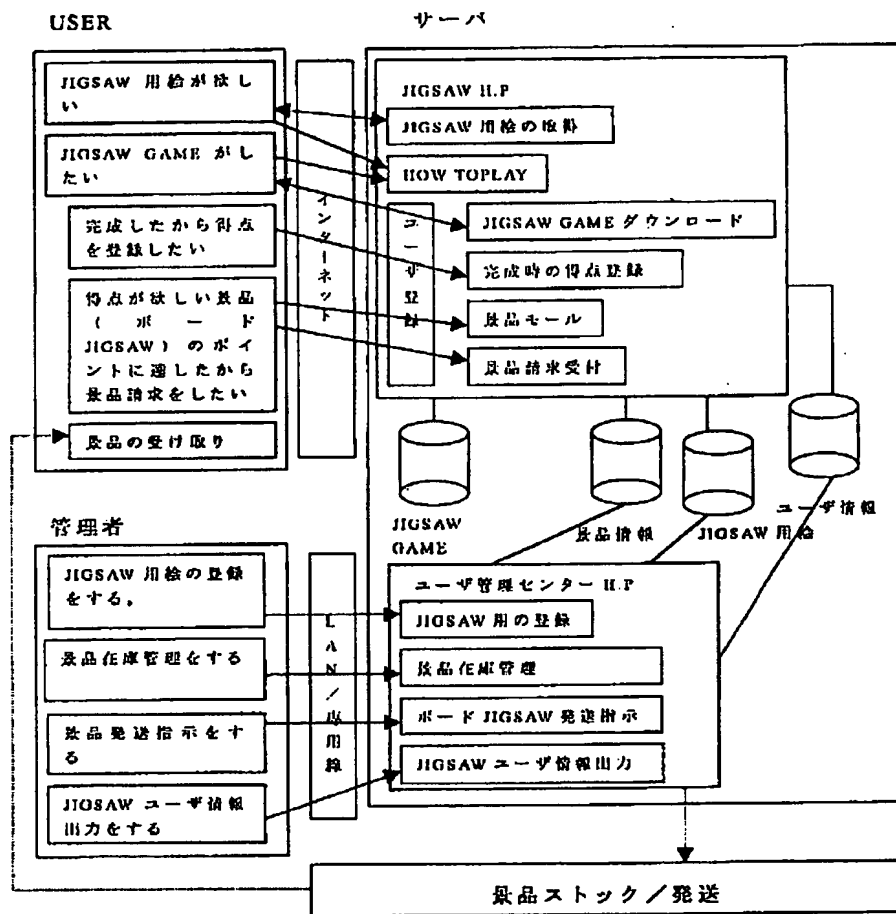
【図17】図17は、JIGSAW用絵の登録を説明する図である。

【図18】図18は、景品の登録を説明する図である。

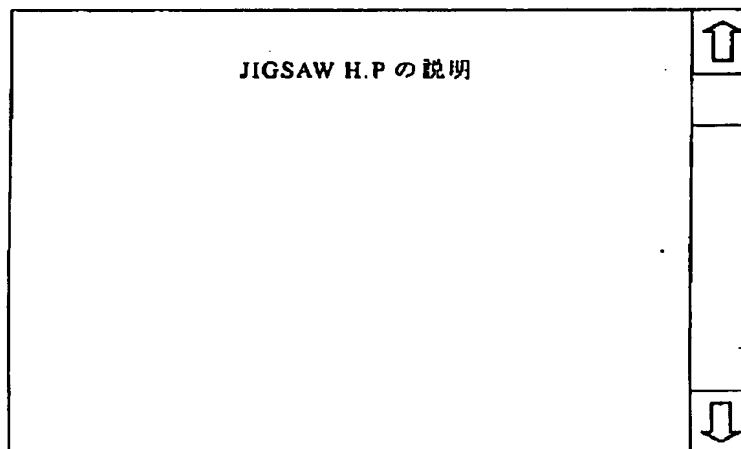
【図19】図19は、景品の発送を説明する図である。

【図20】図20は、ユーザ情報提供の説明をする図である。

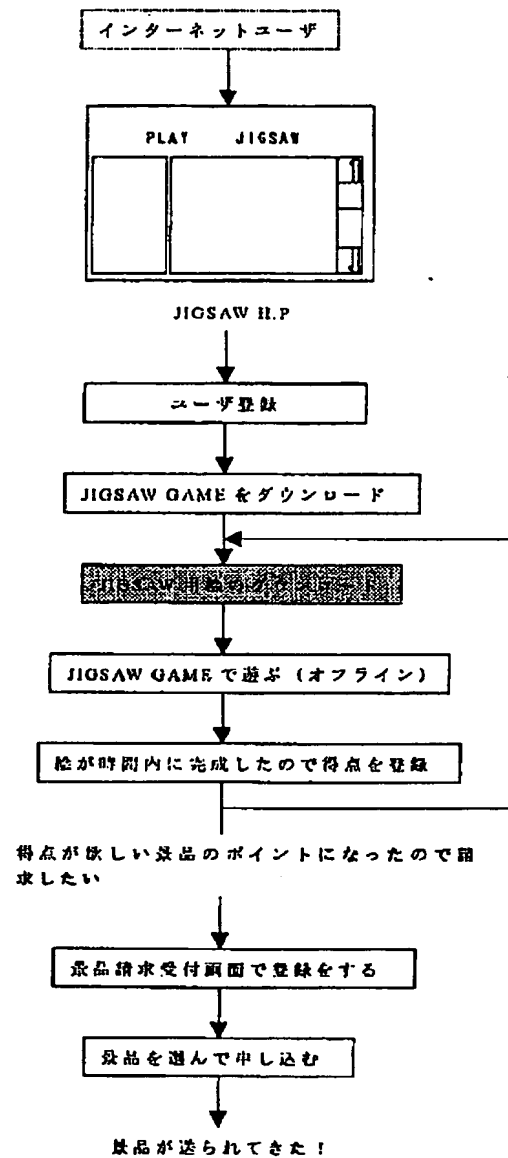
【図1】



【図4】



【図2】



注： [] 以外は、ユーザ登録をしていないとできない

【図3】

PLAY JIGSAW	
<p>HOW TO PLAY</p> <p>ユーザ登録</p> <p>JIGSAW 選択</p> <p>完成時の得点登録</p> <p>景品モール</p> <p>景品請求受付</p>	

【図5】

ユーザ登録	
注：日本在住の方のみ登録可能です。	
名前（好きな名前を登録して下さい）	<input type="text"/>
パスワード	<input type="text"/>
年代	<input type="text"/> <input type="button" value="L"/>
性別	<input type="radio"/> 男 <input type="radio"/> 女
結婚	<input type="radio"/> 既婚 <input type="radio"/> 未婚
e-mail	<input type="text"/>
<input type="button" value="登録する"/>	<input type="button" value="リセット"/>

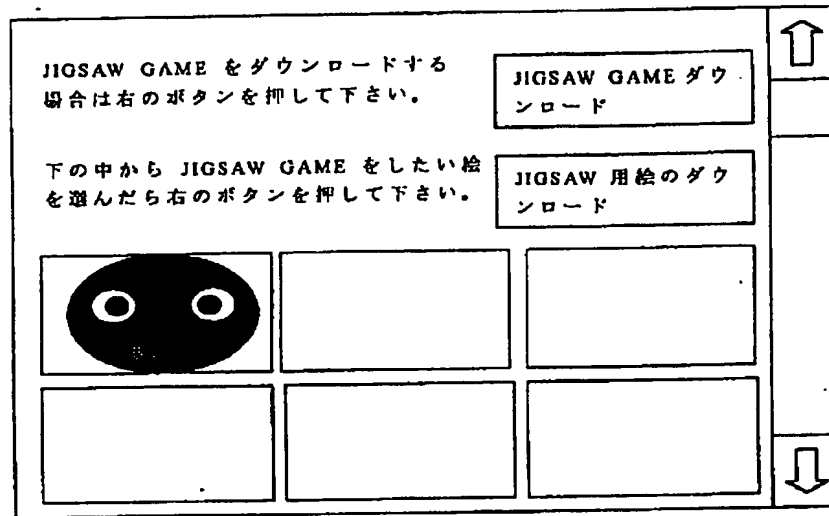
【図6】

ユーザ登録が成功しました。		↑
あなたのID	: たつのり	
あなたのパスワード	: 巨人の4番	
注: パスワードはとても重要ですので決して忘れないで下さい		
		↓

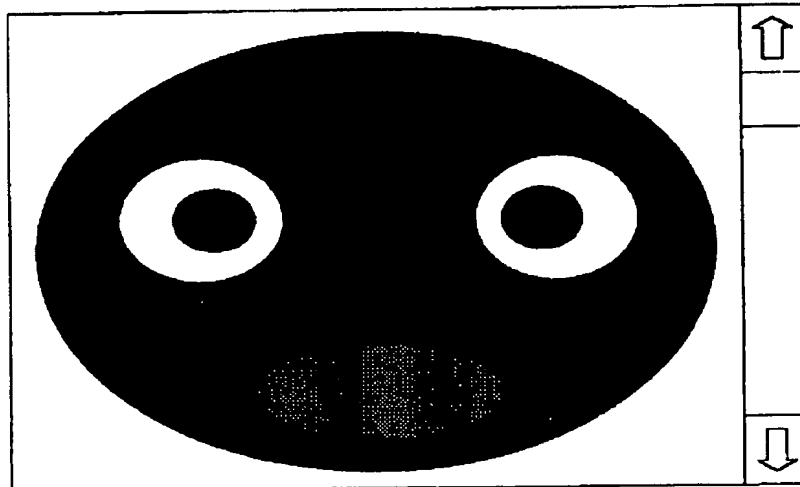
【図7】

ユーザ登録が失敗しました。		↑
このIDはすでに使用されています。ユーザ登録画面にもどり、他のIDに変更して下さい。		
あなたのID	: たつのり	
<div>前の画面に戻る</div>		
		↓

【図8】



【図9】








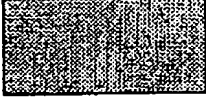
【図10】

得点登録		↑
<p>JIGSAW GAME の得点を登録する場合は 右のボタンを押して下さい。</p>		
<div>得点登録</div>		
ユーザー名	***	
今回の得点	***	
累積得点	***	↓

【図11】

得点登録		↑
<p>JIGSAW GAME の得点を登録する場合は 右のボタンを押して下さい。</p>		
<div>得点登録</div>		
ユーザー名	原 辰則	
今回の得点	100	
累積得点	550	↓

【図12】

景品一覧			累積得点 550
			<div>↑</div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>↓</div>
ポイント：300 残り：5個	ポイント：350 残り：7個	ポイント：200 残り：0個	
			
ポイント：500 残り：1個	ポイント：300 残り：0個	ポイント：700 残り：5個	
決定			

【図13】

<p>受付が終了しました。一週間以内にご希望のボード景品をお送りします。 ありがとうございました。</p> <p style="text-align: center;">前の画面に戻る</p>	↑
	↓

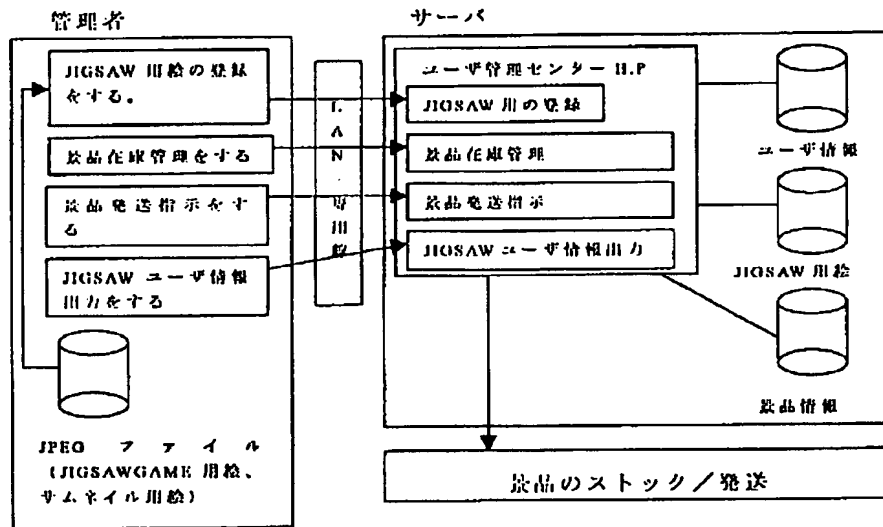
【図14】

景品請求受付の登録がされていません。景品請求受付画面で登録が終わってからもう一度景品を選択して下さい。		↑
景品請求受付		↓

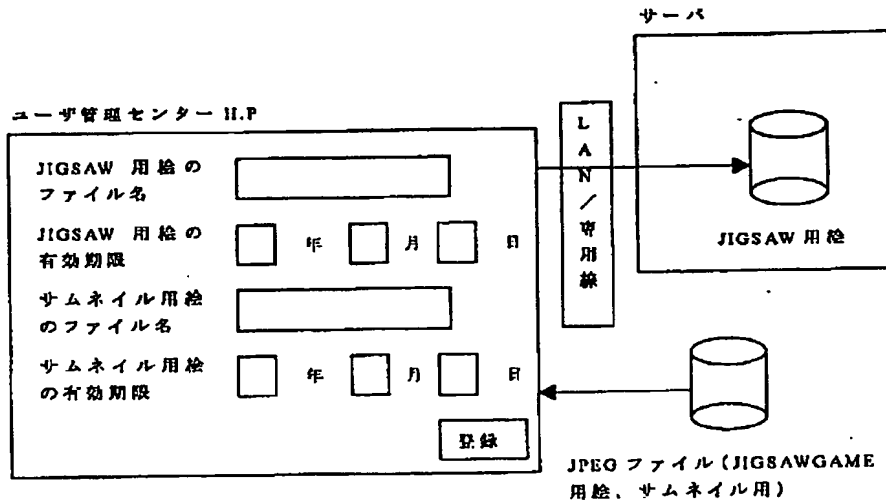
【図15】

景品請求受付										↑
氏名	<input type="text"/>									
住所	<input type="text"/>									
電話番号	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>					
生年月日	<input type="text"/>	年	<input type="text"/>	↓	月	<input type="text"/>	↓	日		
<input type="button" value="登録する"/> <input type="button" value="リセット"/>										↓

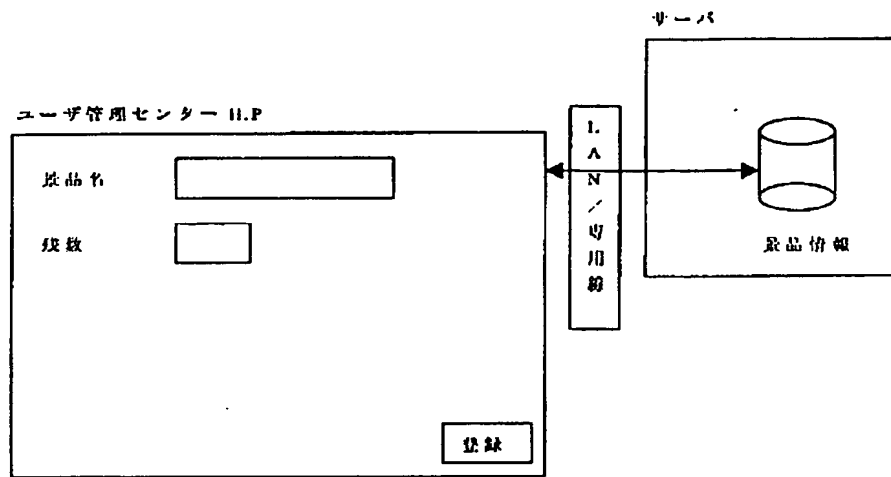
【図16】



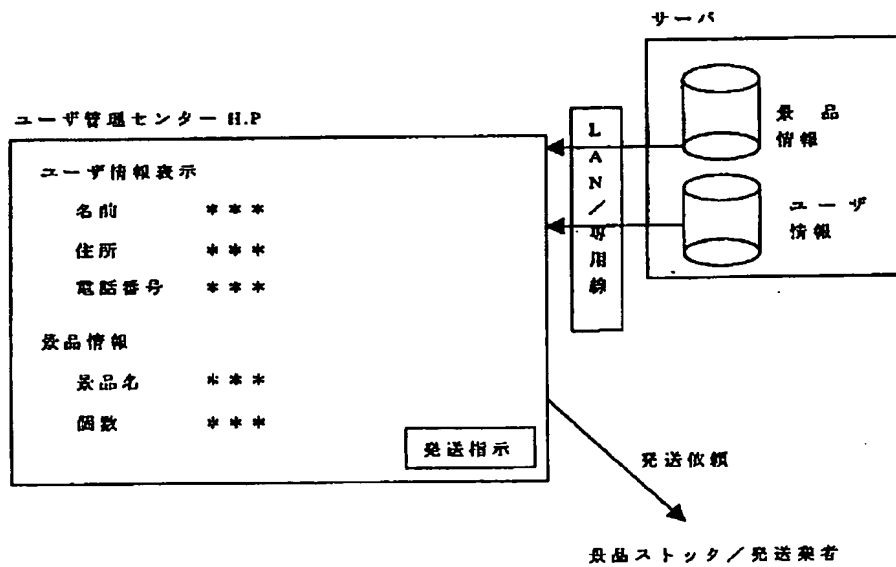
【図17】



【図18】



【図19】



【図20】

